

# MADDOG

## MODE D'EMPLOI

---

### DISQUETTES :

AMSTRAD : Allumez la machine, insérez la disquette puis faire RUN "MADDOG"

THOMSON : sur MO5 : allumez le lecteur 3'5, insérez la disquette, allumez la machine.

sur MO6, TO7-70, TO8 : allumez le lecteur 3'5 et la machine, insérez la disquette, puis appuyez sur la touche "2"  
( MO6 ou TO7-70 ) ou sur la touche "C"  
( TO8 ).

sur TO9, TO9+ : allumez la machine, insérez la disquette, appuyez sur la touche "E" ( TO9 ) ou "C" ( TO9+ ).

### CASSETTES :

AMSTRAD : Allumez la machine, insérez la cassette, puis tapez :  
|TAPE et RUN"

THOMSON : Allumez la machine, insérez la cassette, appuyez sur PLAY  
puis :

sur MO : tapez RUN"

sur TO7-70 : sélectionnez la cassette (2)

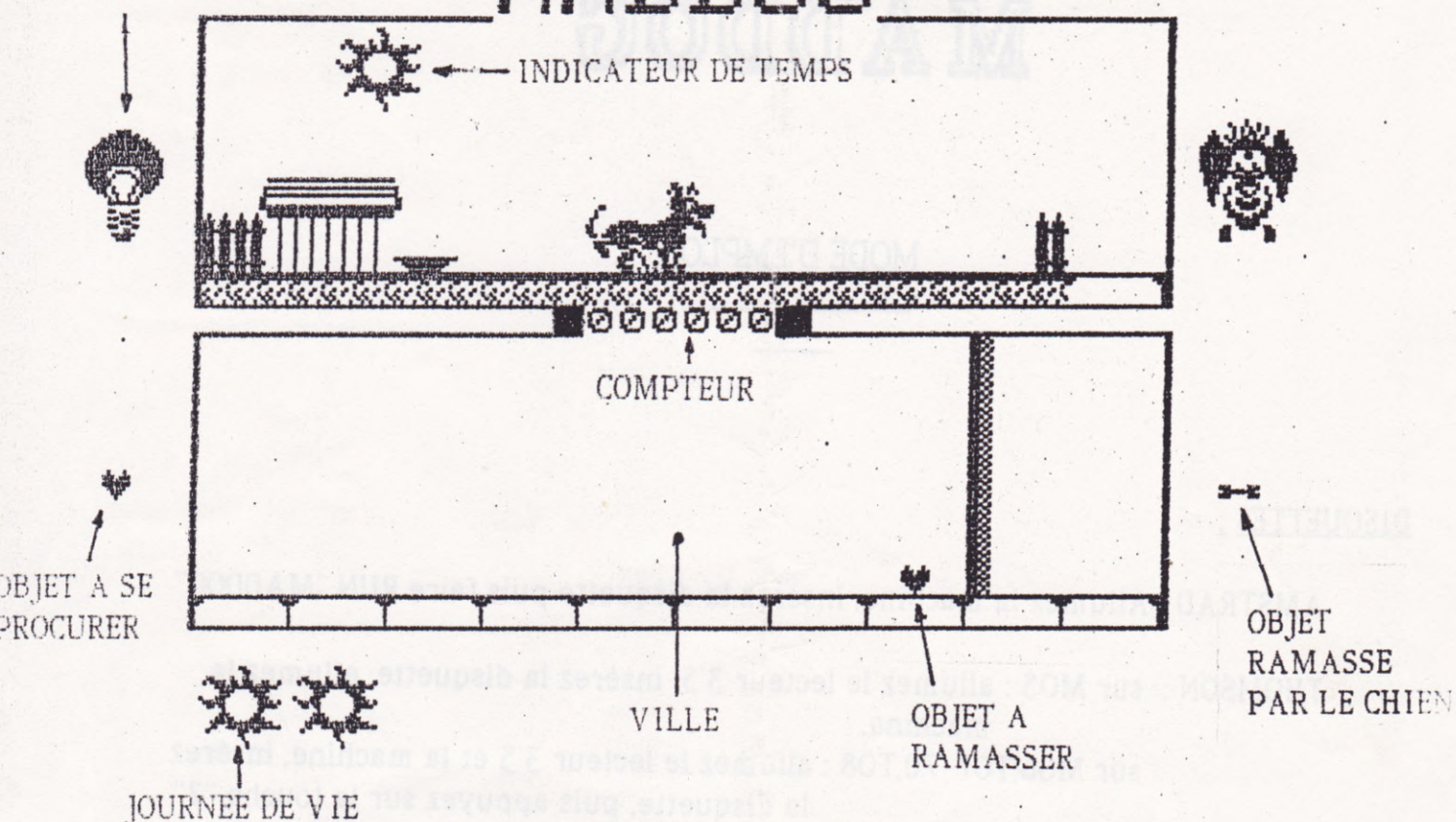
sur TO9 : tapez E

sur TO9+, TO8 : tapez C



INDICATEUR  
D'IDEES

# MADDOG



Lorsque le chien a une idée, l'ampoule s'illumine. ( indicateur d'idées )

Un objet apparaît alors en dessous.

Pour gagner des points et des journées de vie, il vous suffira de partir à la quête de cet objet et de le ramasser.

Vous pouvez attraper certains oiseaux, ce qui vous procurera également des points et des journées de vie.

Il vous faudra faire attention au soleil ( indicateur de temps ), car lorsque celui-ci se couchera à droite de l'écran le chien devra être dans sa niche pour passer une nuit tranquille et au chaud.

Les employés de la fourrière municipale n'auront de cesse de vous traquer dans le but méprisable de vous enfermer. Pour les éviter vous utiliserez des ruses qu'il vous faudra découvrir.

## BONNE CHANCE ! ! !